Bajtek

CENA 4000

NUMER SPECJALNY

WHERE TIME STOOD STILL • BATMAN • BARBARIAN II • DAN DARE II • CYBERNOID • TRANTOR • PLATOON • AIRWOLF • ALIENS

9 GIER KOMPUTEROWYCH



TOP SECRET

NAJEMNICY! MORDERCY! KOMANDOSI! PILOCI! STRZELCY!

Macie przed sobą mapnik przydatny w walce. Strzeżcie go, jest całkowicie TOP SECRET! Używajcie tylko w ostateczności, w obliczu śmierci. Nie może wpaść w ręce wroga. Powierzamy go Wam, bo walczycie i za nas. Niech wam służy. Wielu ludzi poległo, by go stworzyć, wiele krwi wsiąkło w matkę Ziemię. Niech się przyczyni do zwycięstwa, niech po nim powstaną inne. Do zobaczenia na polu walki.

NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!

Gen Martinez

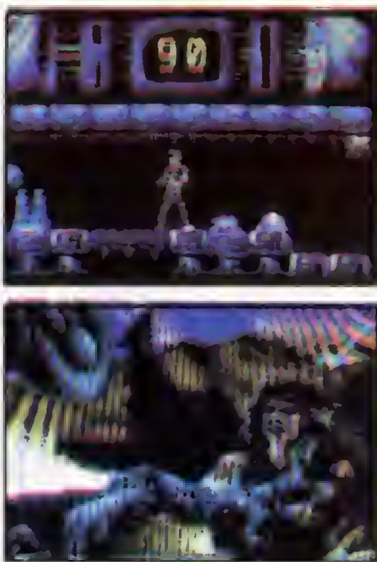
TOP SECRET

W opisane tu gry zaopatrzyć się możecie również korespondencyjnie w wypożyczalni programów w D.H. SEZAM — II p, godz. 16—19, adres: 00-849 Warszawa, UPT 66, skr. 14

TOP SECRET



TRANTOR*



* opis gry na mapie

ALIENS



W dalekiej przyszłości... Kontroler ruchu powietrznego zdziwiony odwraca głowę w kierunku głównego komputera. Wydaje on sygnał alarmowy trzeciego stopnia: nieznany statek kosmiczny w pobliżu bazy. Na ekranie ukazuje się malutka plamka, powiększająca się powoli, aby wreszcie zamienić się w mały statek kosmiczny. Na zniszczonym, pokrytym pyłem kadłubie, widnieje napis: NOSTROMO-NARCISSUS. Statek znika z głównego ekranu i pojawia się na ekranach termicznych i skanerach podczerwieni. „We wnętrzu wykryto dwie żywe istoty, prawdopodobnie pochodzenia ziemskiego, pogrążone w głębokim stanie hibernacji" — informuje centralny komputer.

Specjalny robot-spawacz typu CIRCUIT 2 rozpoczął przecinanie. Supermocny laser bez trudu daje sobie radę z grubym pancerzem statku. Po chwili olbrzymia, ołowiana płyta z hukiem spada na podłogę. Mocna wiązka zielonego światła oświetla wnętrze NARCISSUSA. Statek pogrążony jest prawie zupełnie w ciemności, mrugają tylko kolorowe lampki pokładowego komputera oraz kontrolki komór hibernacyjnych. Do wnętrza wchodzi dwóch ludzi w hermetycznych kombinezonach. Na głowie mają pancerne hełmy, za którymi znajdują się maski tlenowe. Jeden z nich przeciera grubą rękawicą szybę komory hibernacyjnej. Pod ustępującym pyłem zaczyna wyłaniać się twarz młodej kobiety...

Była to Ripley — dowódca kosmicznego transportowca Nostromo. Cała załoga Nostromo zginęła, zamordowana przez straszliwego potwora. Jedynym członkiem załogi, który się uratował, była właśnie Ripley, no i jej kot — Jones. Ripley dryfowała pięćdziesiąt siedem lat, przelatując prawie całą galaktykę.

Tak w dużym skrócie wygląda początek filmu „OBCY — decydujące starcie". Gra stworzona na podstawie tego filmu opisuje dokładnie przebieg akcji niszczenia kolonii potworów. Program ten składa się z siedmiu etapów, każdy z nich poprzedzony jest dialogiem, który w rzeczywistości miał miejsce na filmie.

W wyprawie uczestniczy jedenastu ludzi:

GORMAN — porucznik marines, pilot, nawigator, elektronik
BISHOP — szeregowy marines, informatyk, lekarz
HICKS — kapral marines, ekspert od spraw uzbrojenia, pilot
RIPLEY — oficer, konsultant do spraw Obcych
VASQUEZ — szeregowiec marines, operator broni ciężkiej, zwiadowca
BURKE — cywil, konsultant do spraw kolonii pozaziemskich
HUDSON — kapral marines, pilot, zwiadowca
DRAKE — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, elektronik
FROST — szeregowy marines, snajper, radiooperator
DIETRICH — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, nawigator
CROWE — starszy kapral marines, ekspert od spraw technicznych kolonii.

Gdy uda ci się przejść sześć etapów tej gry, naprzeciw ciebie stanie matka OBCYCH. Jesteś ubrany w kombinezon pneumatyczny, przeznaczony do przenoszenia towarów. Zapewniam cię, że to urządzenie wystarczy do zabicia matki OBCYCH. Najpierw uderz ją kilkanaście razy szczypcami, potem chwyć, następnie wrzuć do komory powietrznej. Gdy to zrobisz, możesz pójść spać.. do komory hibernacyjnej.

Firma: Activision
Komputer: Commodore 64.

Luke

CYBERNOID



Szybki i bezwzględny komandos Vitorc rozprawił się z całym systemem obronnym planety Exolon, lecz nie dał rady dopaść głównego celu — Manvina, swego odwiecznego wroga i prześladowcy. Dlatego teraz, przybierając nową postać, zapożyczoną od słynnych Transformers, wyrusza Vitorc w pogoń za wrogiem.

Fortyfikacje nowej twierdzy Manvina ukryte są na planecie Starion, pod jej powierzchnią. Prowadzi tam jedno wejście, w sam raz na rozmiar Vitorca. Wejście zatrzaskuje się oczywiście natychmiast i droga powrotu prowadzić musi przez cały system korytarzy, pomieszczeń i tajnych przejść. Zastawione wszędzie pułapki, automatyczne działa, cyborgi i pola elektryczne potrafią dość skutecznie przeszkodzić Vitorcowi w pogoni.

Na szczęście konstruktorzy mechanicznej części postaci Vitorca nie byli mniej zdolni od von Neumanna, twórcy teorii architektury komputera. Byli tylko trochę mniej pacyfistyczni. Wyposażyli więc powłokę komandosa w zasobniki i wyrzutnie wszelkiego rodzaju pocisków — od zwykłych termolaserowych impulsów do półkilogramowych mini-rakiet samonaprowadzających.

Przy pomocy tego inwentarza Vitorc może niszczyć prawie wszystko, co spotka na swej drodze. Zwały głazów, nędzne robociki, śmieszne działka — to wszystko zamienia się w pył po jednym strzale.

Niektóre przeszkody są jednak możliwe do pokonania tylko przy pomocy niezwykłej zręczności i dokładności. Trzy lub pięć pionowych szybów z kręcącymi się w środku cyborgami z hipertytanu to twardy orzech do zgryzienia. Zarówno ściany, jak i strażnicy są niezniszczalni i trzeba ich umiejętnie omijać.

Z Vitorcem i Manvinem spotkamy się w grze „Cybernoid II", gdzie ten drugi będzie gonił tego pierwszego, a dlaczego, macie szansę sprawdzić!

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen

AIRWOLF



Airwolf jest to niewątpliwie najlepszy śmigłowiec na świecie. Nie jest to, wbrew pozorom, zwykły helikopter, lecz potężna maszyna niszcząco-ratująca do wszystkich zadań.

Airwolf zbudowany jest z najnowszych superlekkich materiałów, które zwykle wykorzystuje się w kosmonautyce. Wytrzymałość jego pancerza jest porównywalna z wytrzymałością sporego bunkra przeciwlotniczego.

Ogon Airwolfa wyposażono w sporą liczbę czujników. Koła zawieszone na specjalnych amortyzatorach, używane są wymiennie z płozami służącymi do lądowania na śniegu. Czasami używane są też pływaki, przydające się podczas lądowań na wodzie.

Airwolf, w odróżnieniu od zwykłych helikopterów, posiada dwa rodzaje napędów. Jednym z nich jest wirnik wykonany ze stopów różnych metali, używany zaś jest głównie podczas lotów na małe odległości. Drugi rodzaj napędu to turboodrzutowy dwudyszowy silnik, umieszczony w górnej części śmigłowca po obu stronach wirnika. Airwolf jest w stanie w ciągu kilku sekund przekroczyć barierę dźwięku, oczywiście przy użyciu silników turboodrzutowych.

Przednia szyba śmigłowca wykonana jest z bardzo cienkiego materiału, lekkiego i niezwykle wytrzymałego na odkształcenia. Jest ona oczywiście pancerna, nie przebija jej nawet strzał z Magnum z odległości 50 cm, a pociski z karabinu maszynowego odskakują od niej jak piłeczki od ściany.

Wnętrze helikoptera wyłożone jest materiałem tłumiącym wszelkie odgłosy z zewnątrz. Airwolf posiada zamontowane trzy sporej wielkości i mocy obliczeniowej komputery, sterujące całym śmigłowcem. Pierwszy z nich ma odczytywać i odtwarzać na monitorze wszystkie obrazy i dźwięki z zewnątrz. Drugi komputer kieruje pracą większości mechanicznych urządzeń helikoptera. Trzeci jest zaprogramowany wyłącznie na obsługę broni pokładowej o niezwykłej sile ognia. Airwolf wyposażony jest bowiem w automatyczne działko kalibru 25 mm, cztery samosterowane rakiety przeciwpancerne oraz kilkadziesiąt rakiet niekierowanych. Można też zamontować doń cztery przeciwlotnicze, samonaprowadzające rakiety, lecz to w sporadycznych przypadkach.

W sumie Airwolf jest strasznym narzędziem niosącym śmierć i zniszczenie. Nie powinien więc dostać się w niewłaściwe ręce, a używać powinno się go tylko w ostateczności. Teraz właśnie czeka go ważne zadanie.

W rozległym układzie podziemnych jaskiń zostało uwięzionych ośmiu ludzi. Każdy z nich umieszczony jest na platformie w innej części labiryntu. Dostępu do nich bronią skomplikowane systemy ochronne, elektryczne bariery, spadające głazy i wiele innych przeszkód, które będziesz musiał pokonać.

Ty, wcielając się w postać pilota Airwolfa, masz za zadanie uwolnić wszystkich ludzi. Nie zapominaj jednak, że Twój śmigłowiec może zabrać na pokład oprócz pilota tylko jednego człowieka. Gdy odnajdziesz i uratujesz go, będziesz musiał wrócić z nim do miejsca startu i pozostawić go tam. Na mapie R oznacza człowieka.

Mimo że Twój Airwolf ma bardzo wytrzymały pancerz, nie zniesie on zbyt licznych uderzeń o skały. Strzeż się też spadających głazów — od razu niszczą Twój helikopter i musisz grać od początku. Czasami drogę przegrodzi Ci zapora zbudowana z małych cegiełek. Jedynym sposobem na dalszy lot jest zrobienie w niej dziury, jednak zniszczenie całej ściany jest raczej niemożliwe. Uważaj też na zdalnie sterowane roboty, które mogą się przyczynić do zakończenia gry lub do uszczuplenia Twojej osłony.

W całym labiryncie rozmieszczone są przełączniki, które przełączasz strzelając w nie z działka. Musisz sam dojść, który służy do czego i w jakiej kolejności ich używać.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64.

Gen

KONKURS



Ten konkurs jest inny niż dotychczas spotykane w „Bajtku". Widzicie tu bilard pokryty mrowiem liter. Wśród nich ukryte jest 50 nazw gier komputerowych. Nazwy te układają się tak, jakby toczyła się kula bilardowa, tzn. odbijają się od przeszkód i ścianek zgodnie z prawem odbicia (kąt padania równy kątowi odbicia). Zaczynają się natomiast w dowolnym miejscu i biegną w zupełnie przypadkową stronę. Wygodnie Wam będzie wykreślić znalezioną już nazwę, gdyż każda z liter bilardu użyta jest tylko raz, a niektóre wcale. Konkursy podobne publikowane były dawniej kilkakrotnie w „Razem" i cieszyły się wielką popularnością. Oczywiście nie zawierały nazw gier, lecz zespołów i nazwiska piosenkarzy. Gdy znajdziecie wszystkie 50 nazw wybierzcie sposród nich nazwę najdłuższą i najkrotszą i przyślijcie je na adres redakcji na karcie pocztowej, do końca maja br.

Nasz adres:
Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

TRANTOR
THE LAST STORM TROOPER

Gdy cały oddział szturmo-Dorców został wybity do nogi przez ostatnie działo fortyfikacji na planecie Naries, walka wydawała się zakończona. Do góry trupów zbliżył się powoli jeden z nielicznych już obrońców — potężny Gurgin. Broń niósł podniesioną, gdyż krótkie, ale burzliwe życie nauczyło go ostrożności.

Przyglądając się zmasakrowanym ciałom najlepszych marines w galaktyce, w duchu pochwalił swego szefa za nowy nabytek — działo, które powstrzymało zemstę Frodina.

Pomylił się jednak, po raz pierwszy i zapewne ostatni w życiu. Gdy odwracał się, by uruchomić dematerializator, noga jednego z pokonanych marines uniosła się i wytrysnęła spod niej struga ognia, mierząc prosto w Gurgina. W mgnieniu oka zamienił się on w popiół.

Nie uszło to uwagi czujników samodzielnego działa. Natychmiast obróciło się ono w stronę, skąd dobiegł strzał i samo oddało strzał tak potężny, że 23 ciała ulotniły się jako para wodna...

A Trantor, dwudziesty czwarty żołnierz, był już przy samym włazie do podziemnego labiryntu. Ostatni granat rzucił w stronę działa, zaś sam wskoczył w czarny otwór.

Granat nie wybuchł, lecz potoczył się prosto pod nogi jednego z atakujących wojowników i wybuchł dopiero tam.

Zaś Trantor — ostatni ze szturmowego oddziału kosmicznych marines biegł już przez labirynt. Nie wiedział, dokąd biec, robił to machinalnie. Wiedział tylko, że musi znaleźć transporter, który zaprowadzi go prosto do Deforna — władcy planety Naries. Celem grupy marines było zabić go tak, by już się nie odrodził.

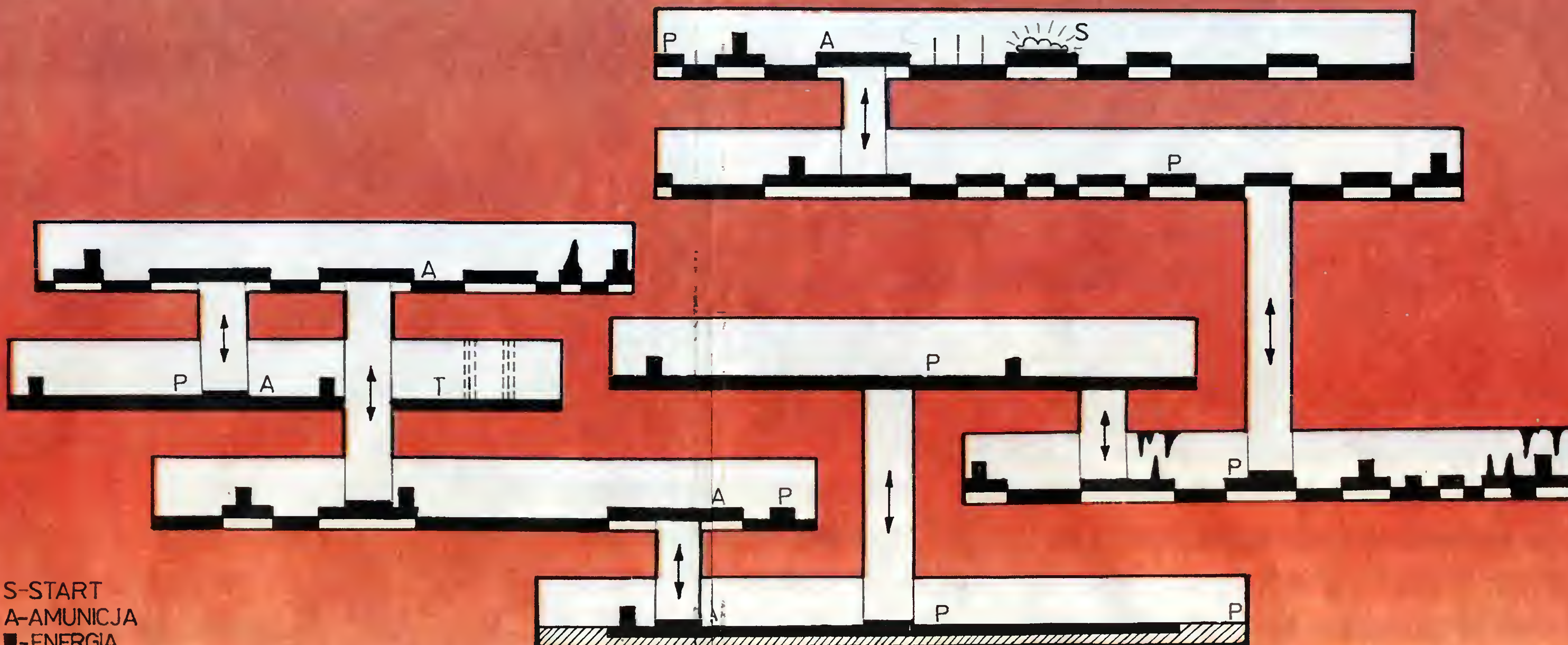
Droga do transportera jest trudna, ale jeszcze trudniejsze będzie odnalezienie kodu pozwalającego na uruchomienie go. W każdym z ośmiu poziomów labiryntu Trantor znajdzie jedną literę hasła. Całe hasło, wpisane do napotkanego komputera pozwoli na uzyskanie trzyliterowego kodu uruchamiającego transporter. Wtedy Trantor będzie mógł zabić Deforna i dopełnić zemsty Frodina — króla, któremu Deforn zniszczył planetę.

Ale na drodze Trantora stoją jeszcze strażnicy podziemnego labiryntu, którzy zrobią wszystko, by przeszkodzic komandosowi w akcji. Na szczęście pomaga mu w niej niezawodny miotacz, który niszczy niezliczone zastępy strażników. Doładowywać go można w napotkanych zasobnikach energii, w których też znajdują się kolejne litery hasła. Czasem zamiast nich znajduje się bombę, którą trzeba jak najszybciej zniszczyć śrubokrętem, również znalezionym w labiryncie.

Firma: PROBE Softwere
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad, IBM PC.

Gen





W. TRZÓPEK, M. SZENIAWSKI '89

ALIENS



indy ↑↓

newt

wylegarnia

wyjscie

UZBROJENIE, WYPOSAZENIE



M-41A 10mm pulse rifle



flane thrower



smart gun



pistol



image intensifier in video camera



locator band

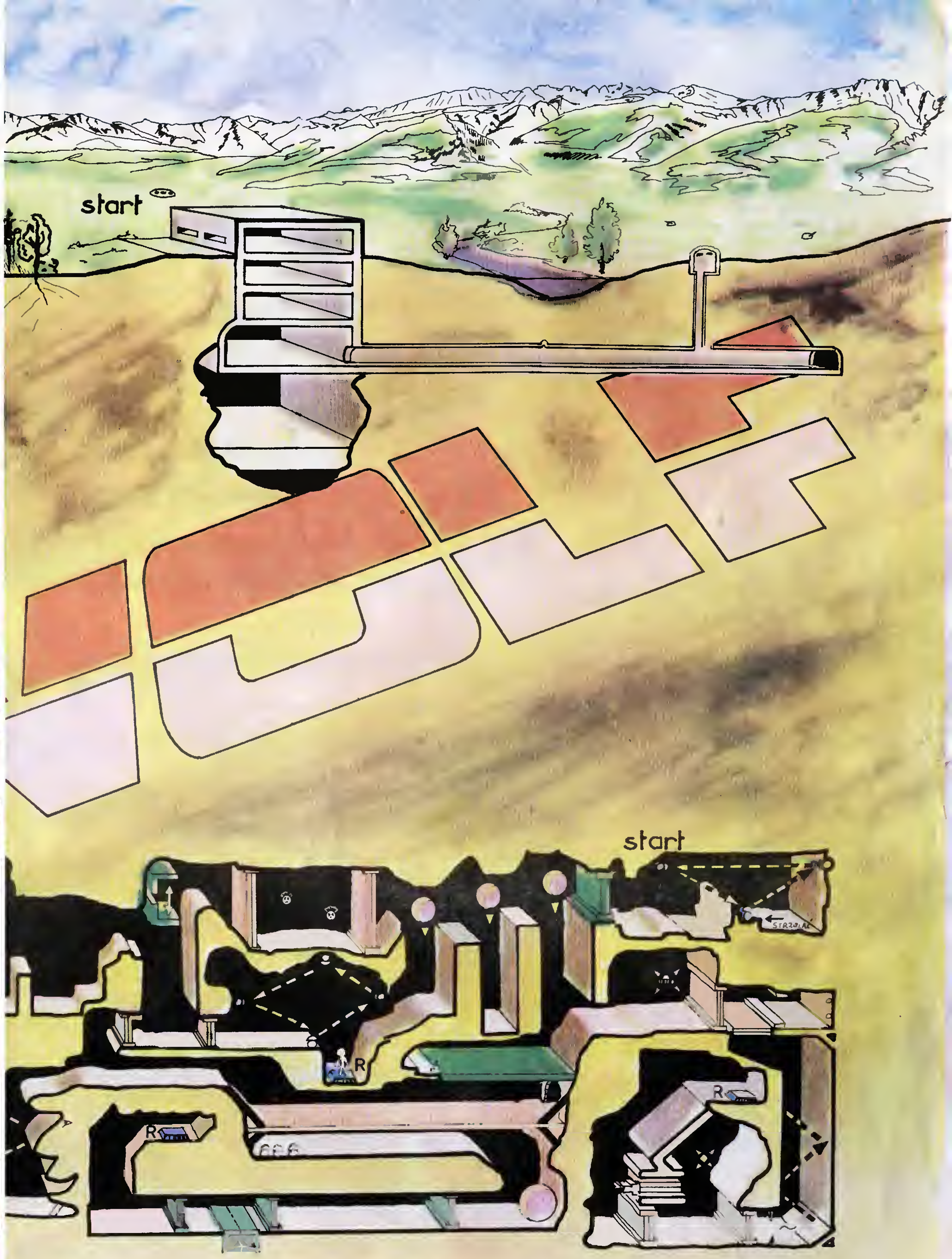


motion tracker

Xenoid

Oznaczenia

A – AMUNICJA
M – MINY
P – PISTOLET
S – START
K – KONIEC



SPECTRUM

C 64

AIRWOLF

1
2
3
2
3
R
R

DAN DARE II



Kto uważnie przyjrzał się rozpadającej się w drzazgi planetoidzie, z pewnością dojrzał maleńki punkt oddalający się od niej tuż przed wybuchem.

To Mekon, zdradliwy potworek, zafascynowany postacią Dartha Vadera i pragnący naśladować go we wszystkim (a propos. czy pokonaliście już Vadera w grze Return of the Jedi? Jeśli nie, czekajcie na rychłą pomoc.).

Tak więc Mekon uratował się przed zagładą. lecz stracił swą śmiercionośną broń. Teraz właśnie przyszedł czas zemsty. Ziemianie odpokutują próbę obrony przed nieuchronnym...

Planem Mekona jest zajęcie Ziemi przy pomocy Supertreenow — stworzeń uformowanych genetycznie z najwytrzymalszych żołnierzy Galaktyki. Stwory te podporządkują sobie Ziemię i przekażą ją we władanie Mekonowi. Ziemianie będą odtąd żyli pod brzemieniem strachu i przemocy.

Na ratunek wyrusza nieustraszony Dan, uzbrojony w swój dezintegrator i poruszający się na odrzutowym plecaku. Wraz z nim postępują koledzy z oddziału, mający wspomóc go w walce. lecz główne zadanie należy do Dana.

Przeciwko Danowi staje Mekon i jego drużyna oraz oddziały Treenów i Supertreenów. Wszyscy poruszają się szybko i stwarza to takie zamieszanie, że w wirze walki łatwo jest się zgubić.

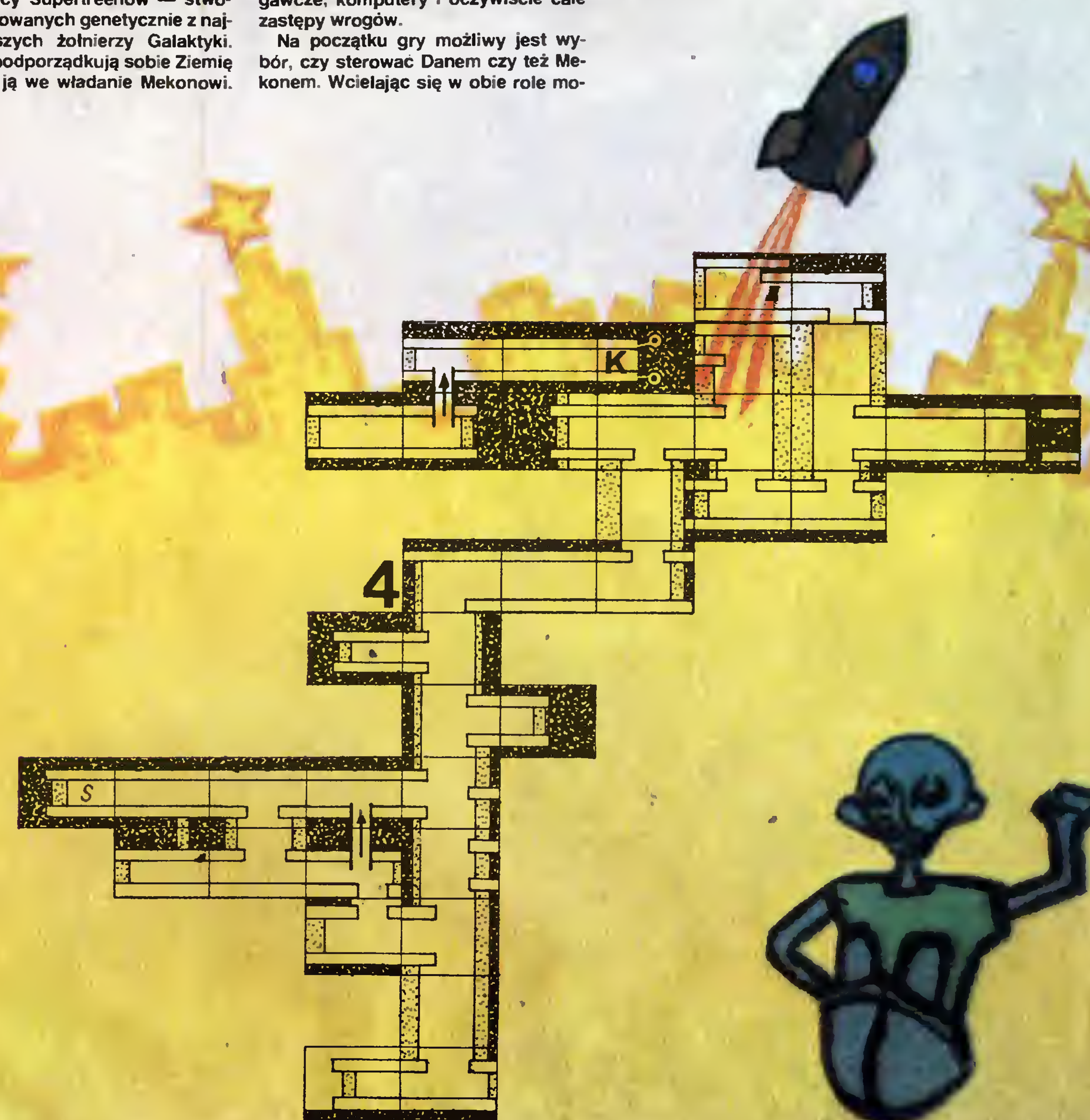
Statek Mekona podzielony jest na cztery sektory. W każdym z nich musisz zniszczyć wszystko czyli inkubatory z Supertreenami, systemy ostrzegawcze, komputery i oczywiście całe zastępy wrogów.

Na początku gry możliwy jest wybór, czy sterować Danem czy też Mekonem. Wcielając się w obie role możesz kontrastowo ujrzeć, jak to jest być atakującym, a jak atakowanym.

Dan Dare II jest grą niezwykle trudną. Sprawia to nie tylko sterowanie, lecz i nie do konca dopracowana grafika poruszających się postaci. Mimo to tło wykonane jest bardzo starannie i w sumie gra może dać wiele satysfakcji, szczególnie po pomyślnym zakończeniu zadania, oczywiście w roli Dana.

Firma: Gang of Five
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen



PLATOON

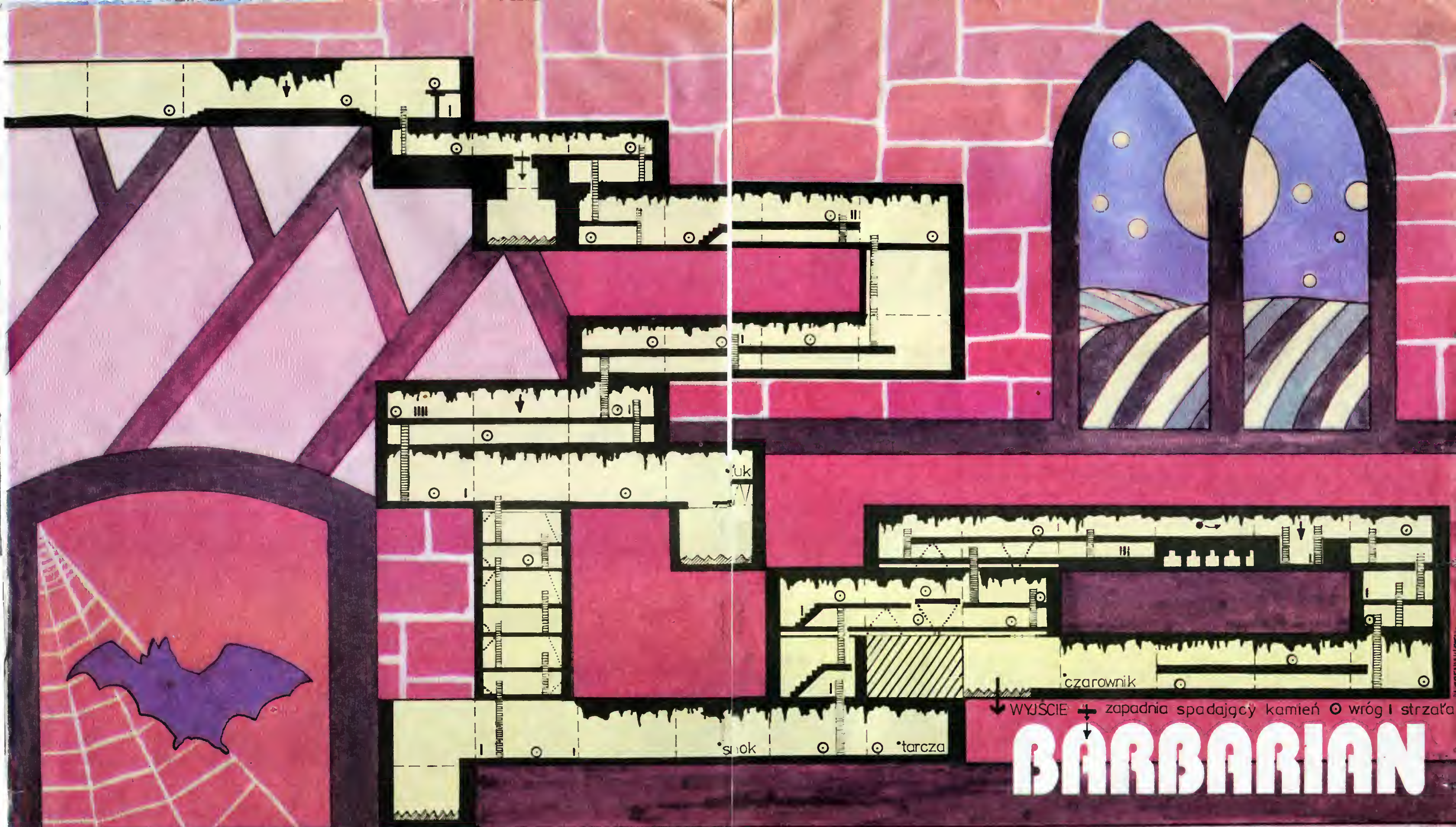


1 Opatrunki — 2 Amunicja — 2 Broń
2 FLARY Oficer Tajne dokumenty Karton z butami Plan tunelu Książka Wietnamskiego poety M.T. Kato Filiżanka zimnej cuchnącej herbaty
3 Spleśniałe jedzenie Plan tunelu Pamiętnik
4 Opatrunek Amunicja Broń Zniszczona drabinka
5 KOMPAS Opatrunek Plan tunelu Podręcznik medycyny
6 Opatrunki — 3 Amunicja Broń — 2
7 Karty do pokera Filiżanka zimnej śmierdzącej herbaty Książka „Powstanie i upadek imperium rzymskiego"
8 Spleśniałe jedzenie Plan tunelu Podręcznik walki
9 FLARY Opatrunki — 2 Broń
10 Opatrunki Amunicja Broń DRABINKA — WYJŚCIE





PEGAZ ASS



Otaczała go cisza i nieprzenikniona ciemność. Powoli wracała mu pamięć, na myśl o niedawnych wydarzeniach ciałem jego wstrząsnął dreszcz. Dotykiem przekonał się, że siedzi na mokrej trawie. Pod palcami wyczuł twardy, kamienny grunt. Macał dalej, chcac stwierdzić, co znajduje się obok. Wnet odkrył, że leży na obszernej polanie. Mgliście pamiętał olbrzymią, kosmatą łapę, która pozbawiła go przytomności. Conan zadygotał cały na to wspomnienie, lecz zrobił to nie ze strachu, a z obrzydzenia. Zaczął powoli poruszać się w kiarunku niewyraźnego kształtu jaskini. W obawia przad wpadnięciem do jakiejś studni czy innej pułapki, obmacywał drogę przed sobą.

Gdy dotarł do wylotu groty, zaczął zastanawiać się nad swoją sytuacją. Cymmeryjczyk nie należał do ludzi, którzy zbyt wiale pracują głową lecz sytuacja była niezwykła. Wczoraj, odwiedzając swego przyjaciela Mutrilla, nie przypuszczał nawet, gdzie ocknia się rankiem. Rozmawiali i pili do czasu, gdy odwiedził ich bezlitosny kapłan Nabidus. Mutrillo wraz z Conanem zostali porwani i zamknięci w lochu. W więzieniu znaleźli ukryte drzwi, prowadzące gdzieś do podziami. Cymmaryjczyk pierwszy przecisnął się przez nie, lecz stracił równowagę i odbijając się od ścian tunelu, spadł do niaznanego sobie labiryntu. Nie zdążył nawet pomyśleć o obronie, gdy jakiś obrzydliwy zwierz ugodził go w głowę. Cymmeryjczyk mimo hełmu stracił przytomność po tym strasznym ciosie.

W tej przykrej aytuacji rozpoczniesz tę smętną grę. Nasz bohater posiada jedynia olbrzymi dwuręczny miecz i mnóstwo kłopotów na głowie. Aby wydostać się z labiryntu, Conan musi zabić Nabidusa, a jego czarodziejską gwiazdę wrzucić do płomienia.

Od samego początku przeszkadzają ci różne szkaradne stwory: długonogie skoczki, krwiożercze potwory, olbrzymie psy i inne. Najgroźniejsze są jednak dwie strażniczki podziami oraz Smaug — potomek legendarnego smoka z „Hobbita". Nie da się ich zabić mieczem, będziasz więc potrzebował innaj broni.

Conanem sterujesz za pomocą tabliczek umiaszczonych pod akranem. Oto ich funkcje, licząc od lewej:
— ruch w lewo
— ruch góra-dół
— ruch w prawo
— zatrzymenie Conana
— skok do przodu
— przyspieszenia kroku
— uderzenie wybraną bronię
— akok do tyłu
— ucieczka
— podniesienie przedmiotu
— wyrzucenie przedmiotu

Dalej mamy liczbę Conanów, numer komnaty, w której się znajdujesz, ilość zebranych strzał i aktualny czas. Życzę przyjemnego zabijania.

A oto wakszówki i dobre rady:

1 — jeżeli chcesz zachować swoje uzębienie, nie zbliżaj się do desek leżących w pierwszej komnacia,
2 — zbiaraj wszystkie napotkane strzały, są ona bardzo potrzebne pod koniec gry,
3 — uważaj na spadajęce kamienia, gdyż zgniotą one nawat Ciabia, Conanie,
4 — z łuku zabij smoka i strażniczki zaczarowaną tarczą — Nabidusa,
5 — wpadnięcie do pułapki to liczba Conanów = liczba Conanów - 1,
6 — każdy upadek z większej wysokości kończy się śmiercią,
7 — w komnacie z łukiem znajduja się zapadnia, uruchamians po jaj dotknięciu.

Komputery: **Atari 520 ST**
Commodore 64/128
Amiga
IBM PC

Luke

WHERE TIME STOOD STILL

Nº	PRZEDMIOT	ZASTOSOWANIE
1	TORBA	* 4 RZECZY
2	BUTELKA H_2O	* WYPIĆ
3	APTECZKA	* REGENERACJA
4	LINA	* RATUNEK
5	POKARM	* ZJEŚĆ
6	NÓŻ	* UZUP
7	AMUNICJA	* UZUP. BROŃ
8	OTWIERACZ	* UZUP. JEDZENIE
9	DYNAMIT	* KRUSZY SKAŁY
10	POKARM	* ZJEŚĆ
11	PIECZONA SZYNKA	* DAĆ (RĘCE)
12	POKARM	* ZJEŚĆ
13	POKARM	* ZJEŚĆ
14	MISTYCZNA KULA	* CZARY
15	SKAŁY NA DRODZE	* WYSADZIĆ

KONIEC

WIOSKA

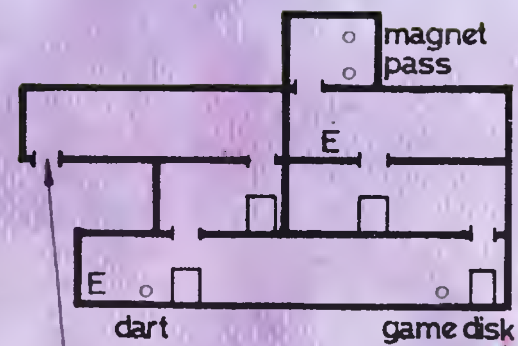
10
WIOSKA
11

PIASEK

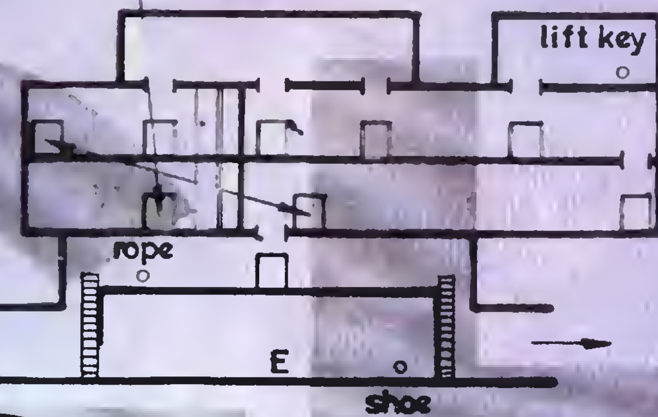
START

BECIA X & PEGAZ ASS

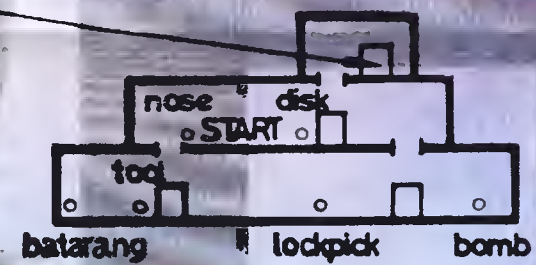








torch
E
door key



LIGHT

Pegaz Ass '90

RADY POKERZYSTÓW

„Rozgryzanie” gier w znaczeniu znajdowania nieśmiertelności lub zablokowania licznika czasu lub energii, wbrew pozorom nie jest takie trudne. Nawet przy najbardziej wyrafinowanych zabezpieczeniach, wymyślnych szyfrowaniach i wysokim (jak się początkowo wydaje) stopniu zagmatwania, jest to tylko kwestia czasu i odrobiny cierpliwości.

Przedstawione poniżej poprawki do popularnych gier umożliwiają ich ukończenie bez nakładu ogromnej energii. Przy ładowaniu gry należy zastąpić oryginalny loader podanym. Może to jednak nie skutkować, gdy gra złamana jest przez jednego z naszych łamaczy i jego przystawkę.

Gen & Jam

Eagle's Nest :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  30 CLEAR 29999
  40 FOR a=30000 TO 30043
  50 READ b: POKE a,b: NEXT a
  60 RANDOMIZE USR 30000
  70 DATA 243,221,33,64,156,17,2
00,11,62,255,55,205,86,5
  80 DATA 205,64,156,221,33,0,12
8,17,44,123,62,255,55,205
  90 DATA 86,5,62,0,50,176,160,5
0,64,156,50,32,143,195,0,128
```

Dan Dare II :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  30 CLEAR 24999
  40 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
  50 RANDOMIZE USR 25000
  60 POKE 60605,52: POKE 54390,0
  70 POKE 56461,195: POKE 56462,
101: POKE 56463,220
  80 RANDOMIZE USR 52390
```

Dragontorc :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 CLEAR 24676
  30 FOR a=24677 TO 24699
  40 READ b: POKE a,b: NEXT a
  50 RANDOMIZE USR 24677
  60 DATA 221,33,124,96,17,131,1
59,62,255,55,243,205,86,5,251,62
,201,50,197,227,195,124,96
```

Hades Nebula :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  30 CLEAR 24791
  40 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE 1
6384
  50 RANDOMIZE USR 24830
  60 LOAD ""CODE 16464
  70 POKE 49883,0
  80 RANDOMIZE USR 24833
```

North Star :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 FOR a=65428 TO 65456
  30 READ b: POKE a,b: NEXT a
  40 RANDOMIZE USR 65428
  50 DATA 243,49,0,0,221,33,0,64
,17,146,191,62,255,55,205
  60 DATA 86,5,175,211,254,50,24
1,188,50,242,188,195,191,163
```

Avalon :

```
  10 REM (c)Jamsoft'89
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  30 CLEAR 24899
  40 FOR a=24900 TO 24943
  50 READ b: POKE a,b: NEXT a
  60 RANDOMIZE USR 24900
  70 DATA 243,49,250,255,221,33,
169,97,17,88,152,62,255,55,205
  80 DATA 86,5,33,169,97,17,88,1
52,126,238,102,15,173
  90 DATA 119,35,27,122,179,32,2
44,251,62,201,50,204
 100 DATA 227,195,75,243
```

Garść luźnych POKE-ów, do wpisania w COPY-COPY lub loader gry:

Anarchy — 42405,255
Airwolf — 45982,0
Arkanoid II — 33054,10
Black Lamp — 33606,127: 34487,127
Bomb Jack — 49984,0
Call me Psycho — 48050,0
Cybernold — 24917,255 lub „YXES” jako klawisze
Dan Dare II — 53822,255
FireFly — 44998,255
Garfield — 33595,0
Gryzor — 35477,255
Jack the Nipper II — 43251,0
Karnov — 32855,255
Mastera of the Universe — 42173,0: 51406,0 52346,60
Motorbike Madness — 33314,4: 33542,183:39189,183: 34513,0
North Star — 44433,255
Operation Wolf — 40691,0: 40710,0
R-Type — 37374,0
Sidearms — 29411,127
Smashout — 59500,0: 59501,0: 47004,0
Star Wars — 45268,0
Sweevo's World — 33219,0
Trap Door II — 47492,0

Fred:

```
 5 REM by Gen
10 POKE 23693,0: BORDER 0
20 FOR N=80000 TO. 60025: READ A: POKE N, A:
   NEXT N
30 CLS: PRINT „START TAPE”
40 RANDOMIZE USR 60000
50 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 46, 120, 82, 255
60 DATA 55, 205, 86, 5, 210, 96, 234, 175, 50
70 DATA 195, 121, 50, 97, 147, 195, 77, 118
```

S.O.S.:

```
 5 REM by Gen
10 POKE 23693,7: CLEAR 26617: LOAD "" CODE
20 POKE 33951,0: POKE 33091,0: POKE 35238,0:
   POKE 34764,201
30 RANDOMIZE USR 32768
```

ARCTIC FOX:

```
 5 REM by Gen
10 LOAD ""CODE 64000: POKE 64056,20: POKE
   64057,24
20 FOR F=65044 TO 65053: READ A: POKE F,A:
   NEXT F
30 DATA 175, 50, 66, 196, 50, 244, 192, 195 192, 93
40 RANDOMIZE USR 64000
```

SUPER HERO:

```
 5 REM by Gen
10 CLEAR 27599: LOAD ""SCREEN$
20 LOAD ""CODE 27600
30 LOAD ""CODE 18384
40 POKE 49625,0: POKE 40444,0
50 FOR F 46334 TO 46337: POKE F,255: NEXT F
60 RANDOMIZE USR 40341
```

PODPOWIEDZI DO POSZCZEGÓLNYCH GIER:

OLLIE AND LISSA:
Po naciśnięciu po kolei wszystkich klawiszy duchy zamku przestają być groźne.

MERMAID MADNESS:
W wersji na Commodore nieśmiertelność uzyskuje się wciskając klawisz CTRL, zmienia się wtedy kolor ramki

OPERATION WOLF:
W momencie pojawienia się napisu "SET OFF" wciśnij wszystkie klawisze naraz dwukrotnie (najlepiej za pomocą dwóch kaset) — przejdziesz od razu do następnego poziomu.

RENEGADE:
Walcząc z szefem bandy podejdź tylem do skraju peronu. Uderz przeciwnika pięścią i trzymając FIRE obróć się. Wcisnij FIRE w kombinacji z prawo-góra i szef wyleci łukiem w powietrze, by spaść z peronu

THEATRE EUROPE:
W odpowiedzi na pytanie o hasło do odpalenia pocisków nuklearnych wpisz "MIDNIGHT SUN". Pamiętaj — skutki rozpoczęcia wojny atomowej będą opłakane.

EQUINOX:
Podnieś kartę z napisem "PETE", udaj się w lewy górny róg komnaty startowej i wciśnij klawisze R, N oraz C. Uzyskasz nieśmiertelność, jednak czas będzie płynął.

DOUBLE DRAGON:
Jeśli nie chcesz po kolei pokonywać wszystkich poziomów, zmień nazwy dogrywanych z taśmy plików na taką, jaką ma plik zawierający pierwszy poziom. Teraz, po prosbie o włączenie taśmy mozesz wybrać dowolny z nich.

GHOSTBUSTERS (stara wersja):
Oto numery kont w banku, z których możesz korzystać, jeśli nie chcesz sam zarabiać:

HERBIE 05250624
PETER 50338
HL 70204700
ICH 12345678

STARQUAKE:
Nazwy stacji teleportów w wersji gry na Amstrada: RALIQ, TALIS ASCIO, DULON, QUORE ANGLE, ELIXA, KRYZL, UPAZZ, INDOL, OPTIK, SNODY, QUAKE, ZODIA, AMBOR

Oto kody pomocne w grze "ALIENS". Dzięki nim możliwe jest rozpoczęcie gry od dowolnego etapu:

Etap I — 7324G
II — 2727H
III — 1506E
IV — 3761H
V — 7100D
VI — 7123G

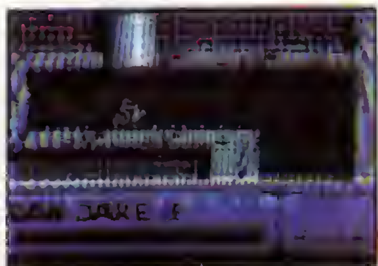
I jeszcze jedna podpowiedź: gdy w trakcie gry wciśniecie kolejno klawisze oraz RESTORE, stanie się coś dziwnego...

RAMBO III - rozwiązanie

Jeśli macie już tę nową grę i chcecie sami ją rozgryzać, nie czytajcie tego rozwiązania. A jeśli nie, to życzę powodzenia.
Klucz: P - prawo, L - lewo, G - góra, D - dół. Zaczynamy!

p, p, p, g, g, g, weź i użyj strzały, g, p, p, weź apteczkę i odnów siły, d, p, d, d, d, l, weź amunicję, l, weź noktowizor, p, p, g, g, g, l, g, l, l, d, d, l, g, l, weź amunicję, g, p, g, l, d, weź baterie, g, g, weź wykrywacz min, d, d, p, p, p, g, g, p, d, weź klucz, g, g, l, g, g, l, l, wciśnij przycisk na ścianie, pójdź w kierunku strzał, wejdź w żółte drzwi, p, d, weź tłumik, g, p, weź apteczkę, d, p, przejdź przez żółte drzwi, d, d, p, weź rurę, g, g, g, przejdź przez elektryczne drzwi - bedziesz na zewnątrz, g, g, g, g, g, g, użyj klucza, wejdź w drzwi. Użyj baterii oraz noktowizora, l, g, weź apteczkę, d, p, g, weź pistolet, użyj wraz z tłumikiem, d, l, l, g, l, l, d, d, g, weź klucz, d, p, użyj klucza, weź baterię, wyjdź, włącz noktowizor, , g, g, l, l, g, g, użyj klucza, d, wciśnij przycisk, wyjdź, włącz noktowizor, d, d, p, p, p, użyj klucza, weź przedmiot, wyjdź i włącz noktowizor, p, p, p, g, g, p, g, p, użyj klucza, d, d, użyj przedmiotu otworzysz elektryczne drzwi na zewnątrz. Użyj baterii i wykrywacza min, d, d, d, l, d, p, g, g, g, g, g, p, p, p, d, d, d, p, przez drzwi, użyj rury, d, p, d, weź mundur, g, l, g, l, d, l, d, d, d, weź amunicję, d, przez żółte drzwi, d, weź strzały, g, l, d, d, d, przez żółte drzwi, g, g, weź apteczkę, d, wyjdź, l, l, weź amunicję, g, g, weź karabin, g, załóż mundur, użyj wybuchowych strzał, rozwal trzy skrzynki konrolne, wejdź w drzwi i ... przywitaj się z uwolnionym dowódcą!

DAN DARE II*





* opis gry na mapie

PLATOON



Pierwszym w 1988 roku produktem firmy Ocean była gra Platoon. Jest ona oparta na filmie Oliviera Stone'a pod tym samym tytułem. Zarówno film jak i gra wyraźnie niosą antywojenne przesłanie, mimo swego okrucieństwa i bezwzględności.

Platoon to gra, w której liczy się tylko strzał. Szybszy zawsze przeżyje, wolniejszy musi zginąć. Nie jest to jednak zwykła strzelanina, a widmo tragicznej i strasznej wojny wietnamskiej wisi nad nią bezustannie.

Sama gra składa się z trzech etapów, połączonych ze sobą w logiczny łańcuch. Zaczynasz w gęstej dżungli, nie znając drogi wyjścia z niej. Żołnierze wietnamscy przebywający w okolicy nie są Ci bynajmniej przyjaźni. Skaczą z drzew, wychylają się z pułapek, zakładają miny, rzucają granatami. Jeżeli chcesz przeżyć, musisz być szybszy od nich. Aby wydostać się z lasu należy wykonać dwie rzeczy. Najpierw znajdź materiały wybuchowe (EXPLOSIVES) i wysadź nimi most. Następnie udaj się do wioski (nie przestając strzelać do każdego), znajdź latarnię (TORCH) i mapę (MAP). Musisz uważać na bomby podłożone w chatach. W jednym z domów znajdziesz właz do podziemnych tuneli, pomyślnie kończąc ten etap.

Grę kontynuujesz w tunelach ukrytych pod wioską. Tutaj czyha na Ciebie mniej wrogów, czasami jakiś żołnierz wychyli się zza ściany. Masz bardzo mało amunicji, strzelaj więc precyzyjnie. Cel tego etapu sprowadza się do znalezienia dwóch pudełek flar z pistoletami oraz kompasu. W niektórych pomieszczeniach znajdziesz także opatrunki oraz amunicję. Zabieraj wszystko co możesz oprócz wietnamskich butów (to nie Twój numer) i spleśniałego sera. Gdy skompletujesz potrzebny asortyment, udaj się do pokoju z drabinką i szybko uciekaj. Teraz czeka Cię jeszcze walka z dziwnymi postaciami strzelającymi zza drzew (mają twarze Murzynów, czapki esesmanów, a mówią po japońsku). W walce niezbędne są flary, gdyż bez nich nic nie widać.

Etap trzeci i ostatni polega na bezustannej strzelaninie. Aby go ukończyć, musisz zabić około stu wrogów. Poruszasz się po krętych, piaszczystych ścieżkach lasu. Droga roi się od min i drutów kolczastych, a przeciwnicy cały czas strzelają z karabinów. Powietrze przesycone jest zapachem prochu i krwi. Nagrodą za pomyślne przebycie tej drogi jest widok sierżanta Barnesa, który rzuca w Ciebie granatami, nie zapominając wcale o strzelaniu. Jeśli będziesz dla niego zbyt miłosierny — zginiesz, zanim zdążysz mrugnąć okiem. Radzę podnieść skrzynkę z granatami i poczęstować nimi sierżanta. A potem już tylko wspaniały widok śmigłowca i napis: „jesteś w drodze do domu, synu" (to chyba pomyłka, przecież wcale się z niego nie ruszałeś).

Odgłosom strzałów towarzyszy jeszcze wspaniała muzyka w wykonaniu elektronicznego Smokey'a Robinsona. Może jednak nie należy bawić się w mordercę i wyłączyć tę grę lub nawet skasować? W wolne miejsce na kasecie proponowałbym nagrać GARFIELDA albo SOLO FLIGHT

Firma: Ocean

Komputer: ZX Spectrum 48/+, C64, Atari XL/XE/ST, Amstrad/Schneider, IBM PC

Luke

BARBARIAN*





* opis gry na mapie

WHERE TIME STOOD STILL





„Kupno awionetki to zdecydowanie nie był dobry pomysł. A już najgorszy był projekt przelotu nad Himalajami do Japonii. Po co było zabierać tego niedoświadczonego Jarreta i tego lalusiowatego Dirka? Ten ostatni jest wprawdzie moim narzeczonym, ale wybrał mi go tatuś Clive. Pomysł z wakacjami w Japonii to też jego wytwór. Myśli, że jak jest multimilionerem, to już mu wszystko wolno. Niech lepiej zajmie się swoimi cygarami i herbatą.

Tak więc jesteśmy w okropnym położeniu. Samolot rozbił się przez tego niezdarę Jarreta, w dodatku nie mamy wody ani żywności. Wszystko dookoła jest takie straszne, rośliny jakieś dziwne, a w ogóle to jest bardzo duszno.

Wygląda na to, że wylądowaliśmy w dolinie. Jest to dość spora dolina, otoczona wysokimi masywami skalnymi. Rozpadliny, przepaście i wodospad, a w dodatku te nieznośne muchy. Jakby tego było mało, w powietrzu krążą dziwne stwory. Dirk mówi, że to pterodaktyle, ale co on się zna. To na pewno nietoperze.

Od samego lądowania mało nie wyzionęłam ducha. A teraz ja, Gloria, muszę taszczyć jakąś obrzydliwą linę, pudło z narzędziami i worek.

Pod wieczór zaatakowała nas żyrafa. Przecież wiem, że to żyrafa, a nie żaden tyranozaur. Dirk może sobie studiować archeologię, ale niech się nie mądrzy. W każdym razie trafił tę żyrafę w samo oko tak, że rycząc uciekła w las. Na tym kończę, mój pamiętniczku, bo już późno, a oliwy do lampy mamy bardzo mało".

Wreszcie jest! Kilkakrotnie zapowiadana, najnowsza gra firmy Denton Designs (znanej m.in. z „The Great Escape") oszołomiła wszystkich. Dopieszczona do perfekcji graficznej, choć czarno-biała, powoduje okrzyki zachwytu. Sprytnie rozwiązany wybór mnóstwa opcji za pomocą ikon powoduje, że gra nie traci mimo swego skomplikowania. Wspaniała muzyka i efekty dźwiękowe (Spectrum 128 i Spectrum 48 z generatorem) dopełniają to arcydzieło.

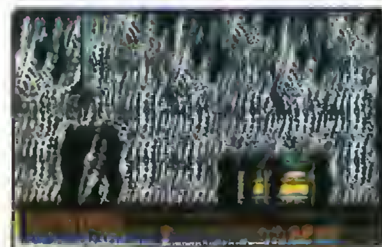
W grze steruje się czterema osobami, z których każda ma inny charakter i upodobania, zaś celem jest wyprowadzenie choć jednej z nich z prehistorycznej doliny (pomysł zaczerpnięty zapewne z powieści Arthura Conan Doyle'a „Świat zaginiony"). Szybki i dokładny przesuw ekranu, niegłupi pomysł i doskonałe wykonanie gwarantują tej grze powodzenie na długie lata. Nie pojawiła się ona jeszcze wprawdzie na Bajtkowej Liście Przebojów, lecz jest to z pewnością kwestia czasu.

Firma: Denton Designs

Komputer: ZX Spectrum 48/128, Commodore 64, Atari ST, IBM PC.

Gen

BATMAN



Pomijając wszelkie polityczne wydarzenia, miniony rok 1989 można śmiało nazwać rokiem Batmana. Ta postać z komiksów amerykańskich została rozpropagowana za pośrednictwem filmu, zaś edycja gry dokończyła dzieła. Charakterystyczny nietoperz wpisany w elipsę ozdobił tysiące murów na całym świecie. Koszulki, fryzury, płaszcze — to wszystko rozeszło się jak woda. Koszty produkcji filmu zwróciły się w ciągu pierwszych dwóch tygodni wyświetlania. W Polsce krążyły różnorakie kopie, ja sam oglądałem kopię ze ścieżką dźwiękową oryginalną, na niej nałożoną węgierską i polską, napisami japońskimi i znakiem firmowym australijskiej wypożyczalni.

W sumie mamy już trzy gry o tytule „Batman". Pierwsza z nich, wydana w 1986 roku przez Ocean to mega-labiryntówka utrzymana w konwencji Knight Lore, jednak dużo trudniejsza. Siedem części batcraftu do zebrania i ułożenia w jednym miejscu, roboty na kilka nocy.

Potem, reklamowana już w 1986, pojawiła się druga gra — Batman — The Caped Crusader, której połowę tu przedstawiamy. Drugą połowę, jako że gra składa się z dwóch niezależnych części, opublikujemy w drugim numerze „Bajtek — Top Secret", który pojawi się prawdopodobnie w lipcu br.

Trzecia jak dotąd gra — Batman The Movie to już zręcznościówka, podobna do „Bionic Commando". Została ona jednak najbardziej dopracowana, pod względem tak graficznym, jak i dźwiękowym. Istnieje już nawet dyskowa wersja na Spectrum, grająca muzykę w wersji Spectrum 80K.

Teraz zajmiemy się pierwszą częścią drugiej części „Batmana" — A Bird in the Hand W swej treści jest ona zbliżona to tematu filmu, tzn. walki Batmana z Jokerem. Tym razem Joker snuje plany zawładnięcia globem docierając do umysłów graczy komputerowych za pośrednictwem ich ulubionych gier. Joker (trochę podobny do Jacka Nicholsona) podłączył się swą siecią komputerową do wytwórni gier i ma zamiar modyfikować je tak, by powodowały obłęd u graczy. Batman ma mu w tym przeszkodzić, unieruchamiając system komputerowy w domu Jokera W tym właśnie celu profesor John Morrow opracował wirusa formatującego twarde dyski. Batman musi odnaleźć w domu profesora dyskietkę z wirusem i zainstalować go w domu Jokera.

Gra rozpoczyna się w jaskini Batmana, w miejscu oznaczonym na mapie START. Należy pozabierać leżące wokół przedmioty, tzn. lockpick — wytrych, batarang — broń, nose — maskę. Nie przyda się bomba, gdyż jej użycie powoduje utratę sił. Przedmioty podnosi się wciskając dół+strzał, tak samo włącza się batcomputer. W nim mamy możliwość wyrzucenia przedmiotu (dłoń otwarta), użycia go (dłoń zamknięta), wyłączenia dźwięku (palec na przycisku), zmiany kolorów (słoiczki) i zakończenia gry (nagrobek). Dookoła widać zebrane przedmioty.

Batarang służy do rzucania w nieprzyjaznych mieszkańców Gotham, wytrych do otwarcia drzwi domu profesora J.M., maska do zamaskowania się przed natrętami. Nie będziemy wyjaśniać dalej, gdyż to żadna przyjemność skończyć grę według przepisu. Przed sobą macie mapę z zaznaczonymi przedmiotami, myślcie więc! Jedna jeszcze podpowiedź — strzałka (dart) służy do otwarcia tarczy w pokoju, gdzie jest magnetofon (wejście po linie). Pod tarczą jest karta wstępu do domu Jokera (pass).

Wersje na Spectrum i Commodore różnią się nieco nazwami przedmiotów oraz ich umiejscowieniem. Mapa powstała w oparciu o Spectrum, a wy, Commodorowcy, kombinujcie!

Firma Ocean

Komputer: ZX Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atsri ST

Gen



NUMER SPECJALNY „BAJTKA": „TOP SECRET"
przygotował zespół w składzie: Waldemar Siwiński — kierownik, Wanda Roszkowska — opr. graficzne, Marcin Przasnyski

Grafika:
Waldemar Nowak, Marek Szeniawski, Wojciech Trzópek, Zygmunt Zaradkiewicz, Beata Znamirowska

Opisy gier:
Łukasz Czekajewski, Marcin Przasnyski

Zdjęcia:
Leopold Dzikowski
Wydawca: Oficyna Wydawnicza „Sztandar Młodych"
Skład techniką CRT-200, przygotowalnia offsetowa i druk: Prasowe Zakłady Graficzne w Ciechanowie
Nr zlecenia: 14280